

**SONY®**



**HOW TO PLAY**      Page 4  
**MODE D'EMPLOI**      Page 16  
**SPIELANLEITUNG**      Seite 30  
**RESUMEN DEL JUEGO**      página 44  
**COME SI GIOCA**      pagina 57

# CHESS

**HIT BIT**

**MSX** Use this cartridge only with a computer having the **MSX** mark.  
MSX is a trademark of Microsoft Corp.

Utiliser cette cartouche uniquement avec un ordinateur portant la  
marque **MSX**.

MSX est une marque de fabrique de Microsoft Corp.

Verwenden Sie diese Cassette nur mit einem Computer, der die Be-  
zeichnung **MSX** trägt.

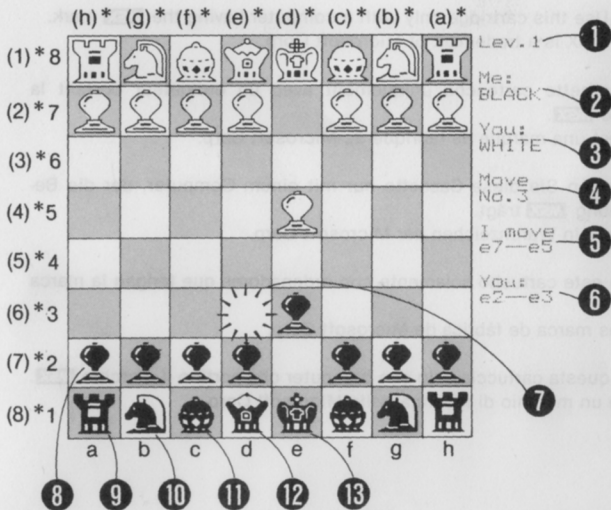
MSX ist ein Warenzeichen der Microsoft Corp.

Utilice este cartucho solamente con ordenadores que tengan la marca  
**MSX**.

MSX es marca de fábrica de Microsoft Corp.

Usare questa cartuccia solo con computer che portino il marchio **MSX**.  
MSX è un marchio di fabbrica della Microsoft Corp.





Playing chess with your home computer is the modern way to sharpen your chess skills.

You can set the computer to play at one of 12 levels: At level 1 the computer will respond within several seconds with a very basic move while at level 12 it may require several days to analyze your move. To defeat the computer at the higher levels require chess ability of a high order. The program is very flexible. You can take back a move, change the level at any time, or even change sides, and the computer can work on chess problems for you.

# PRECAUTIONS

Turn off the computer whenever you insert or remove the game cartridge.

Handle the cartridge with care.

- Care should be taken so that no solid object or liquid falls into the cartridge enclosure.
- Do not attempt to disassemble the cartridge.
- Do not drop the cartridge or bump it against other objects.

Do not place the cartridge near heat sources such as radiators or air ducts or in a place subject to direct sunlight, excessive dust, mechanical vibration or moisture.



# PREPARATION

First make sure your MSX computer and a monitor TV are connected correctly. For instructions on how to make the connection, please refer to the instruction manual of the computer.

- 1 Insert the cartridge with the illustration side toward you.
- 2 Turn on the computer.
- 3 Turn on the monitor TV and select the proper channel for the computer.

**When you use a joystick,** connect it to CONTROLLER A connector.

# STARTING THE GAME

- 1 When the system is turned on, a message will request you to "Select your color (B/W):".  
Type "B" for BLACK or "W" for WHITE.
- 2 Then the message "Change level? 1" will appear.  
There are 12 levels of play and the level 1 (the fastest and easiest level) is set at first. If you wish to play on another level, press the  key to raise the level and the  key to lower the level. For an average game it is a good idea to use the levels 1 through 4. The average time to compute a move is
  - 5 seconds at level 1
  - 15 seconds at level 2
  - 30 seconds at level 3
  - 2 minutes at level 4.As the computer's response time increases exponentially, play may take very long at the higher levels (up to several days at level 12).
- 3 Press the space bar to start the game,

# HOW TO PLAY

See the illustration on page 3.

- ① Level
- ② The computer's color
- ③ Your color
- ④ Move number
- ⑤ Computer's move
- ⑥ Your move
- ⑦ Cursor

\*(a)–(h) and (1)–(8) are the designations used to indicate position when the computer plays **white**.

## Pieces (number)

- ⑧ Pawn (8)    ⑨ Rook (2)    ⑩ Knight (2)    ⑪ Bishop (2)  
⑫ King (1)    ⑬ Queen (1)

**The player with the white pieces begins to play.**

## **WHEN IT IS YOUR TURN**

Set the cursor to the piece you wish to move using the cursor move keys (or the joystick) and press the space bar (or the button on the joystick). Then set the cursor to the square where the piece is to move, and press the space bar (or the button on the joystick) again.

The program will not accept any moves that are against the chess rules and the message "Not Legal!" will appear.

## **WHEN IT IS THE COMPUTER'S TURN**

It displays the message "Please wait".

While it is silently meditating upon its next move, which—depending on the level—may take quite some time, it will not respond to any input from the keyboard.

While the computer is analyzing the situation, a single-digit number indicating the level of analysis the computer has reached will flicker in the lower right hand corner of the screen.

## SPECIAL MOVES

### Castling

You only have to enter your King's move in the normal way. The Rook's move will be executed automatically.

### En-passant capture

Move your Pawn in the normal way. The computer's Pawn will disappear.

### Pawn promotion

When one of your Pawns reaches the far side of the board, it will normally be promoted to a Queen. But in some end-game positions it may be possible to force a win by promoting it to a Knight because of its special moves. For this reason you are requested to answer the question "Q/N?". Type "Q" to promote the Pawn to a Queen and "N" to a Knight.

**Note:** If you promote more than two Pawns to a Queen or Knight and so you have more than three Queens or four Knights, the move logic may get confused.



## WHEN THE GAME IS OVER

**Checkmate:** If your King is checkmated, the message "Check! You lost" will appear.

If you checkmate the computer's King, the message "I am mate!" will appear.

**Stalemate:** If the game is stalemated, the message "Stalemate" will appear.

In both cases you can take back the last move by typing "B". To start a new game, press the space bar (or the button on the joystick).

## SPECIAL MOVES

### Castling

You only have to enter your King's move in the normal way. The Rook's move will be executed automatically.

### En-passant capture

Move your Pawn in the normal way. The computer's Pawn will disappear.

### Pawn promotion

When one of your Pawns reaches the far side of the board, it will normally be promoted to a Queen. But in some end-game positions it may be possible to force a win by promoting it to a Knight because of its special moves. For this reason you are requested to answer the question "Q/N?". Type "Q" to promote the Pawn to a Queen and "N" to a Knight.

**Note:** If you promote more than two Pawns to a Queen or Knight and so you have more than three Queens or four Knights, the move logic may get confused.

## WHEN THE GAME IS OVER

**Checkmate:** If your King is checkmated, the message "Check! You lost" will appear.

If you checkmate the computer's King, the message "I am mate!" will appear.

**Stalemate:** If the game is stalemated, the message "Stalemate" will appear.

In both cases you can take back the last move by typing "B". To start a new game, press the space bar (or the button on the joystick).

## COMMAND MODE

**Note:** When setting up a board position, only the pieces that are in a normal chess set are available. It is for example not possible to put two Kings or nine Pawns on the board.

**To erase a piece, type "0".**

**E:** Empty board.

The message "EMPTY? (Y/N)" will appear. Type "Y" to clear the board. The program automatically enters the position-set-up mode described above.

**S:** Save the game status on tape.

Before you type "S", wind the tape to the desired position, check that the volume and tone controls are set at the center position and set the recorder to the record mode.

**L:** Load the game status from tape. (Type "Y" for the message "LOAD? (Y/N)" and set the recorder to playback mode.)

The previously saved game is loaded. The game can continue from the same point where it was saved.

If an error occurs, the message "ERROR" will be displayed. Rewind the tape and hit any key for another try.

- If you type "Y" for the message "LOAD? (Y/N)", when the recorder is not connected or the cassette is not inserted, no operation will be possible until you reset the game by pressing the RESET key.
- If you do not load, type "N" for the message "LOAD? (Y/N)". The program enters to the mode when the SELECT key is pressed.

**C:** You have changed your mind and simply want to continue the game.

Oui, la micro-informatique vous donne aujourd'hui la possibilité d'aiguiser vos talents dans un jeu fascinant: les échecs.

Vous pouvez sélectionner la "force" de votre partenaire selon un choix de 12 niveaux de difficulté. Au niveau 1, l'ordinateur réagit à vos coups dans les quelques secondes qui suivent, selon une tactique à la fois simple et élémentaire. Par contre, l'analyse d'une situation de niveau 12 peut lui demander plusieurs jours de réflexion! Inutile de préciser que les hauts niveaux de difficulté s'adressent à des joueurs très expérimentés. Les règles du jeu sont néanmoins très souples puisque vous avez le droit de revenir sur un coup joué, changer à volonté le niveau de difficulté, voire changer de camp! Vous pouvez aussi appeler l'ordinateur à la rescousse dans les moments les plus difficiles!

# PRECAUTIONS

Mettre l'ordinateur hors tension avant d'installer ou de retirer la cartouche de jeu.

Manipuler la cartouches avec soin.

- Veiller à ne pas introduire d'objet solide ou liquide dans le coffret de la cartouche.
- Ne pas essayer de démonter la cartouche.
- Ne pas laisser tomber la cartouche ni la cogner contre d'autres objets durs.

Ne pas laisser la cartouches près d'une source de chaleur, telle qu'un radiateur ou une bouche d'air chaud. La protéger contre les rayons directs du soleil, la poussière, l'humidité et les vibrations mécaniques.

# PREPARATIFS

S'assurer tout d'abord que l'ordinateur MSX et le moniteur de télévision sont correctement raccordés. En ce qui concerne les connexions, prière de consulter le mode d'emploi de l'ordinateur.



- 1 Installer la cartouche en orientant le côté illustré vers soi.
- 2 Mettre l'ordinateur sous tension.
- 3 Mettre le moniteur de télévision sous tension et choisir le canal réservé à l'ordinateur.

## **A l'emploi d'un levier de commande...**

Si un levier de commande est utilisé, brancher le levier de commande sur A.



# POUR COMMENCER A JOUER

- 1 Le système étant sous tension, l'ordinateur vous invite à choisir votre couleur par le message "Select your color (B/W):".  
Frapper "B" pour NOIR et "W" pour BLANC.
- 2 Puis apparaît un deuxième message "Change level? 1". Il existe 12 niveaux de difficulté. Le niveau 1 (le plus rapide et le plus facile) est sélectionné par défaut. Si vous souhaitez augmenter le niveau de difficulté, appuyer sur la touche  , et sur la touche  pour le baisser.  
Les niveaux 1 à 4 sont parfaits si vous souhaitez un jeu facile et de force moyenne. La durée moyenne d'un mouvement est de:
  - 5 secondes au niveau 1
  - 15 secondes au niveau 2
  - 30 secondes au niveau 3
  - 2 minutes au niveau 4

Attendu que les temps de réaction augmentent selon le principe de croissance exponentielle, les jeux de hauts niveaux prennent un temps considérable (jusqu'à plusieurs jours au niveau 12!).

- 3 Appuyer sur la barre d'espacement pour commencer à jouer.

# COMMENT JOUER

Voir l'illustration en page 3.

- 1** Niveau
- 2** La couleur de l'ordinateur
- 3** Votre couleur
- 4** Nombre de coups
- 5** L'ordinateur joue.
- 6** Vous jouez.
- 7** Curseur

\*(a)–(h) et (1)–(8) sont les codes utilisés pour indiquer une position lorsque l'ordinateur joue les blancs.

## Pièces (numéro)

- 8** Pion (8)    **9** Tour (2)    **10** Cavalier (2)    **11** Fou (2)  
**12** Roi (1)    **13** Reine (1)

**Les blancs commencent à jouer.**

## **LORSQUE C'EST A VOUS DE JOUER**

Déplacer le curseur sur la pièce à jouer en utilisant les touches de gestion du curseur (ou le levier de commande) et presser la barre d'espacement (ou le bouton du levier de commande). Amener ensuite le curseur sur la case où doit venir se placer la pièce choisie et presser de nouveau la barre d'espacement (ou le bouton du levier de commande). Attention! Les coups interdits par les règles du jeu d'échecs traditionnel sont refusés d'office et un message "Not Legal!" vous le signalera.

## **LORSQUE C'EST A L'ORDINATEUR DE JOUER**

Le message "Please wait" est porté à l'affichage. C'est le moment de réflexion, où l'ordinateur rumine le coup suivant, dont la durée varie avec le niveau de difficulté sélectionné, et pendant lequel toute entrée par le clavier est

systématiquement refusée.

Pendant ce moment de réflexion et d'analyse, un chiffre dans le coin inférieur droit de l'écran vous tient au courant du niveau d'analyse atteint par l'ordinateur.

## **LES COUPS**

### **Roque**

Bouger votre Roi de la manière habituelle. Le roque est automatique.

### **Prendre un pion en passant**

Déplacer votre pion de la manière habituelle. Le pion de l'ordinateur s'évanouira de l'affichage.

## Promotion des pions

Lorsqu'un de vos pions atteint la rangée opposée de l'échiquier, il est automatiquement damé. Par contre, sur certaines positions en fin de jeu, il est éventuellement possible de forcer la victoire en élevant un pion au Cavalier. Il est donc important de répondre à la question "Q/N?". Frapper "Q" pour aller à la Reine et sur "N" pour aller au Cavalier.

**Note:** Si plus de deux pions sont élevés à la Reine ou au Cavalier et qu'il vous arrive d'avoir plus de trois reines ou quatre cavaliers, le jeu risque de devenir confus.

## LORSQUE LE JEU EST TERMINE

**Echec et mat:** Si le jeu se termine par un échec au roi en faveur de l'ordinateur, le message "Check! You lost" apparaît à l'écran.

Au contraire, si le jeu se termine par un échec au roi en votre faveur, le message "I am mate!" apparaît à l'écran.

**Pat:** Si le jeu se termine par un pat, le message "Stalemate" apparaît à l'écran.

Dans les deux cas, vous pouvez revenir sur un coup en frappant "B". Pour commencer une nouvelle partie, appuyer sur la barre d'espacement (ou le bouton du levier de commande).

# MODE COMMANDE

Si vous appuyez sur la touche SELECT, le programme quitte le mode jeu et attend que vous ayez appuyé sur la touche:

- B:** Pour revenir sur un coup.
- X:** Pour changer de camp, auquel cas l'ordinateur prend vos pions. L'usage répété de cette fonction (poussée de la touche SELECT et de la touche X) permet de faire jouer l'ordinateur contre lui-même.
- T:** Pour faire pivoter l'échiquier pour observer la partie d'un angle plus avantageux.
- I:** Pour augmenter le niveau de difficulté de 1.
- D:** Pour baisser le niveau de difficulté de 1.
- P:** Réglage de POSITION.

Pour ajouter ou enlever certaines pièces, déplacer le curseur avec les touches de gestion du curseur (ou à l'aide du levier de commande) sur la position souhaitée et appuyer sur la barre d'espacement (ou sur le bouton du levier de commande).



**Pour ajouter une pièce**, sélectionner la couleur en frappant "W" (pour blanc) ou "B" (pour noir) et appuyer sur une des touches suivantes:

"K" pour le Roi

"Q" pour la Reine

"R" pour la Tour

"B" pour le Fou

"N" pour le Cavalier

"P" pour un Pion

Répéter les étapes ci-dessus autant de fois qu'il le faut et appuyer sur la touche SELECT tandis que le curseur clignote pour commencer à jouer.

**Note:** La disposition des pièces sur l'échiquier reste conditionnée par les règles des échecs. Impossible par exemple de s'attribuer deux Rois ou neuf pions.

**Pour effacer une pièce**, frapper "0".

## MODE COMMANDE

**E:** Pour vider l'échiquier.

Le message "EMPTY? (Y/N)" est porté à l'affichage. Frapper "Y" pour vider l'échiquier, à la suite de quoi, le programme entre automatiquement dans le mode de disposition susmentionné.

**S:** Pour geler une partie d'échecs et la sauvegarder telle quelle sur une bande-cassette.

Avant d'appuyer sur "S", enrouler la bande à la position souhaitée, vérifier que les commandes de volume et de tonalité sont à la position centrale et placer le magnétophone en mode d'enregistrement.

**L:** Pour charger une partie d'échecs à partir d'une bande-cassette. (Frapper "Y" pour afficher le message "LOAD? (Y/N)" et placer le magnétophone en mode de lecture.)

La partie sauvegardée qui est chargée dans l'ordinateur peut alors se poursuivre au point où vous l'aviez laissée au moment de la sauvegarde.

En cas d'erreur, le message "ERROR" est affiché. Il faut que vous rembobinez la bande et que vous réappuyez sur la touche pour un nouvel essai.

- Si vous appuyez sur la touche "Y" en réponse au message "LOAD? (Y/N)", si le magnétophone n'est pas branché ou si la cassette n'a pas été insérée, toute opération sera systématiquement refusée tant que vous n'aurez pas réinitialisé la partie en appuyant sur la touche RESET.
- Si vous ne voulez pas effectuer le chargement, frapper "N" en réponse à la question "LOAD? (Y/N)". Le programme entre en mode normal à la poussée de la touche SELECT.

**C:** Vous voulez revenir sur votre décision et poursuivre la partie.

Dieses Schach-Computerspiel stellt eine amüsante Hilfe zum Ausfeilen Ihrer Spielgeschicklichkeit dar. Zwölf verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung: Bei Grad 1 kontert der Computer innerhalb einiger Sekunden mit einem relativ einfachen Gegenzug, während er bei Schwierigkeitsgrad 12 einen wohlüberlegten Zug liefert, für den er allerdings manchmal tagelang Bedenkzeit benötigt. In den höheren Schwierigkeitsgraden gelingt es dem Computer, auch wirkliche „Schachasse“ in Verlengung zu bringen. Das Schach-Programm wurde ausgesprochen flexibel gestaltet: Sie können einen Zug zurücknehmen, den Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern, die Seiten während des Spiels vertauschen oder den Computer bestimmte Schach-Aufgaben lösen lassen.

La partie sauvegardée qui est chargée dans l'ordinateur peut alors se poursuivre au point où vous l'avez laissée au moment de la sauvegarde.

# ZUR BESONDEREN BEACHTUNG

Zum Einsetzen und Entnehmen der Spielcassette schalten Sie den Computer zuvor aus.

Gehen Sie vorsichtig mit der Cassette um.

- Achten Sie darauf, daß weder Gegenstände noch Flüssigkeit in das Casettengehäuse gelangen können.
- Versuchen Sie nicht, die Cassette auseinanderzunehmen.
- Lassen Sie die Cassette nicht fallen und stoßen Sie sie nirgends an.

Lassen Sie die Cassette nicht in der Nähe von Wärmequellen wie z.B. Heizkörpern oder Warmluftauslässen bzw. an einer Stelle liegen, wo sie direkter Sonnenbestrahlung, viel Staub, Vibrationen oder Feuchtigkeit ausgesetzt ist.

# VORBEREITUNG

Verbinden Sie zunächst Ihren MSX-Computer und einen Monitor richtig miteinander. Die Anweisungen für den Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

- 1 Setzen Sie eine Cassette mit der Abbildungsseite nach vorneweisend ein.
- 2 Schalten Sie den Computer ein.
- 3 Schalten Sie den Monitor ein und wählen Sie den richtigen Kanal für den Computer.



**Wenn ein Joystick verwendet wird,** schließen Sie diesen am CONTROLLER A-Anschluß an.

# STARTEN DES SPIELS

- 1 Nach dem Einschalten des Systems werden Sie durch „Select your color (B/W):“ zur Wahl Ihrer Farbe aufgefordert.

Drücken Sie die Taste „B“ für SCHWARZ oder „W“ für WEISS.

- 2 Der Schwierigkeitsgrad wird stets zunächst auf 1 festgelegt und durch „Change level? 1“ fragt der Computer, ob er diesen Grad beibehalten oder ändern soll.

Durch Drücken der -Taste wird der Schwierigkeitsgrad erhöht und durch Drücken der -Taste erniedrigt. Insgesamt stehen zwölf Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Für normalen Spielbetrieb empfiehlt es sich, zwischen den Graden 1 bis 4 zu wählen. Zur Ermittlung des nächsten Zugs benötigt der Computer im Schnitt folgende Bedenkzeit:

Der Spieler mit den weißen Figuren hat den ersten Zug.

5 Sekunden bei Grad 1

15 Sekunden bei Grad 2

30 Sekunden bei Grad 3

2 Minuten bei Grad 4

Die Bedenkzeit steigt exponentiell an, so daß man bei höheren Schwierigkeitsgraden u.U. sehr lange auf den nächsten Zug warten muß (bei Grad 12 bis zu einigen Tagen).

**3** Zum Starten des Spiels drücken Sie nun die Leertaste.



# BESCHREIBUNG DES SPIELS

Siehe Abbildung auf Seite 3.

- ➊ Grad
- ➋ Farbe des Computers
- ➌ Ihre Farbe
- ➍ Zug-Nummer
- ➎ Computer-Zug
- ➏ Ihr Zug
- ➐ Cursor

\*(a)–(h) und (1)–(8) zeigen die Stellungen für den Fall, daß der Computer die **weißen** Figuren zieht.

## Figuren (Anzahl)

- ➏ Bauer (8)   ➐ Turm (2)   ➑ Springer (2)   ➒ Läufer (2)  
➓ König (1)   ➓ Dame (1)

**Der Spieler mit den weißen Figuren hat den ersten Zug.**

### **WENN SIE AN DER REIHE SIND...**

Bringen Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten (oder dem Joystick) zur gewünschten Figur, und drücken Sie die Leertaste (oder die Taste am Joystick). Bewegen Sie dann den Cursor zu dem Feld, in das die Figur gesetzt werden soll, und drücken Sie die Leertaste (oder die Taste am Joystick) erneut.

Unzulässige Züge werden ignoriert und mit der Meldung „Not Legal!“ beantwortet.

### **WENN DER COMPUTER AN DER REIHE IST...**

Der Computer fordert durch die Meldung „Please wait“ zum Warten auf.

Während dieser Wartephase, in der der Computer unter Berücksichtigung der Figurenkonfiguration seinen nächsten Zug entscheidet, akzeptiert er keinen an der Tastatur eingegebenen Befehl.

In der Wartephase, die je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad recht lange dauern kann, überprüft der Computer verschiedene Möglichkeiten. Dabei blinkt in der rechten unteren Schirmecke jeweils eine einstellige Zahl, die die vom Computer bereits durchgeführten Analysen angibt.

## **SONDERZÜGE**

### **Rochade**

Zur Einleitung einer Rochade brauchen Sie nur den König in der gewohnten Weise zur betreffenden Stelle zu bewegen. Der Turm wird dann automatisch verschoben.

### **En-passant-Schlagen**

Ziehen Sie Ihren Bauern in gewohnter Weise. Der Bauer des Computers verschwindet dann.

### **Umwandlung eines Bauern**

Gelingt es, mit einem Ihrer Bauern bis zum Ende des Spielfelds vorzustößen, so wird dieser normalerweise gegen eine Dame eingetauscht. Gegen Spielende kann es jedoch bei bestimmten Konfigurationen günstiger sein, den Bauern gegen einen Springer auszutauschen. Aus diesem Grund stellt Ihnen der Computer die Frage „Q/N?“. Drücken Sie dann „Q“ zum Austausch gegen eine Dame oder „N“ zum Austausch gegen einen Springer.

**Hinweis:** Gelangen Sie durch Eintausch mehrerer Bauern zu mehr als drei Damen oder vier Springern, so kann es vorkommen, daß sich das Spiel nicht mehr eindeutig an die Schachregeln hält.

## AM SPIELENDEN...

**Matt:** Durch „Check! You lost“ teilt der Computer mit, daß Ihr König schachmatt ist.

Gelingt es Ihnen dagegen, den König des Computers schachmatt zu setzen, so erscheint auf dem Bildschirm „I am mate!“.

**Patt:** Ist das Spiel unentschieden, so meldet der Computer „Stalemate“.

In beiden Fällen können Sie den letzten Zug durch Drücken von „B“ zurücknehmen. Wollen Sie dagegen erneut spielen, so drücken Sie die Leertaste (bzw. die Taste am Joystick).

# ÄNDERN DES SPIELABLAUFS

Wenn Sie an der Reihe sind und die SELECT-Taste drücken, so verläßt der Computer den Spielbetrieb und wartet, daß eine der folgenden Tasten gedrückt wird.

**B:** Zurücknahme des letzten Zuges.

**X:** Der Computer übernimmt Ihre Figuren und Sie übernehmen die Figuren des Computers. Durch wiederholten Einsatz dieser Funktion (SELECT und X drücken) spielt der Computer gegen sich selbst.

**T:** Drehen des Brettes.

Es wird lediglich das Schachbrett gedreht, um bequemes Betrachten zu ermöglichen. Die Figurenkonfiguration bleibt unverändert.

**I:** Zum Erhöhen des Schwierigkeitsgrades um eins.

**D:** Zum Erniedrigen des Schwierigkeitsgrades um eins.

**P:** Aufstellen der Figuren.

Figuren können hinzugefügt oder gelöscht werden. Bewegen Sie hierzu den Cursor mit den Cursor-Tasten

(oder dem Joystick) zur gewünschten Stelle und drücken Sie dann die Leertaste (bzw. die Taste am Joystick).

**Zum Hinzufügen von Figuren** wählen Sie zunächst die Farbe: „W“ für Weiß oder „B“ für Schwarz. Drücken Sie anschließend eine der folgenden Tasten:

„K“ für König

„Q“ für Dame

„R“ für Turm

„B“ für Läufer

„N“ für Springer

„P“ für Bauer

Der obige Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden. Zum Starten des Spiels drücken Sie SELECT, während der Cursor blinkt.

**Hinweis:** Bei der ersten Aufstellung der Figuren ist die Figurenkonfiguration den Schachregeln entsprechend.

## ÄNDERN DES SPIELABLAUFS

Es ist also beispielsweise nicht möglich, zwei Könige oder neun Bauern aufzustellen.

**Zum Löschen einer Figur** drücken Sie „0“.

**E:** Löschen des gesamten Spielfelds.

Mit der Frage „EMPTY? (Y/N)“ vergewissert sich der Computer, ob das Brett wirklich gelöscht werden soll. Ist ein Löschen erwünscht, so drücken Sie „Y“ (Yes). Das Programm geht dann in den oben beschriebenen Aufstell-Modus über.

**S:** Zum Sichern der Figurenkonfiguration auf Band.

Bevor Sie „S“ drücken, spulen Sie das Band zur gewünschten Stelle, und stellen Sie sicher, daß der Recorder auf mittlere Lautstärke eingestellt und auf Aufnahme geschaltet ist.

**L:** Zum Laden einer Figurenkonfiguration von Band. (Der Computer fragt in diesem Fall sicherheitshalber noch einmal „LOAD? (Y/N)“. Drücken Sie dann „Y“ und schalten Sie den Recorder auf Wiedergabe.)



Das zuvor gesicherte Spiel wird dann geladen und kann an dem Punkt fortgesetzt werden, an dem es geladen wurde.

Tritt beim Laden ein Fehler auf, so weist der Computer durch „ERROR“ darauf hin. Spulen Sie das Band dann zurück, und laden Sie erneut, indem Sie eine beliebige Taste drücken.

- Wird die Frage „LOAD? (Y/N)“ mit „Y“ beantwortet und ist der Recorder nicht angeschlossen bzw. ist keine Cassette eingelegt, so stoppt der Betrieb. Zum Rückstellen drücken Sie dann die RESET-Taste.
- Wenn nicht geladen werden soll, beantworten Sie die Frage „LOAD? (Y/N)“ mit „N“. Der Computer schaltet dann auf den Zustand zurück, in dem er sich vor Drücken der SELECT-Taste befand.

C: Zum normalen Fortsetzen des Spiels.

La forma moderna de mejorar su ajedrez es jugar con el ordenador.

Usted podrá disponer el ordenador para jugar a 12 niveles diferentes. En el nivel 1, el ordenador contestará después de algunos segundos a su jugada con otra muy básica, mientras que en el nivel 12 el análisis de la jugada puede requerir varios días. Para derrotar al ordenador a niveles altos se necesitará una gran experiencia.

El programa es muy flexible. Usted podrá volverse atrás después de haber efectuado una jugada, cambiar de nivel, e incluso de color, en cualquier momento y, además, el ordenador podrá resolver los problemas de ajedrez que usted le plantee.

# PRECAUCIONES

Antes de insertar o extraer el cartucho del juego, desconecte la alimentación del ordenador.

Maneje el cartucho con cuidado.

- Evite que caigan objetos sólidos o líquidos dentro del cartucho.
- No intente desmontar el cartucho.
- Evite que el cartucho caiga o se golpee contra otros objetos.

No coloque el cartucho cerca de fuentes térmicas tales como radiadores o salidas de ventilación, ni en lugares expuestos a la luz solar directa, polvo excesivo, vibraciones mecánicas, o humedad.

# PREPARATIVOS

En primer lugar, asegúrese de que su ordenador MSX y su monitor de TV estén correctamente conectados. Con respecto a las conexiones, consulte el manual de instrucciones del ordenador.

- 1 Inserte el cartucho con la ilustración encarada hacia usted.
- 2 Conecte la alimentación del ordenador.
- 3 Conecte la alimentación del monitor de TV y seleccione el canal para el ordenador.



**Cuando utilice mandos para juegos, conéctelo al conector CONTROLLER A.**

# COMIENZO DE LA PARTIDA

- 1 Después de conectar la alimentación del sistema, el ordenador le preguntará que seleccione su color con el mensaje "Select your color (B/W):".

Pulse "B" para negras o "W" para blancas.

- 2 Después aparecerá el mensaje "Change level? 1" (¿quiere cambiar de nivel? 1).

Hay 12 niveles de juego, y el inicialmente asumido (el más rápido y fácil) es el 1. Si desea jugar a otro nivel, pulse la tecla de movimiento del cursor  para aumentar el nivel o  para disminuirlo. Para jugar normalmente se aconseja utilizar los niveles 1 a 4. El tiempo promedio para computar una jugada es:

5 segundos en el nivel 1

15 segundos en el nivel 2

30 segundos en el nivel 3

2 minutos en el nivel 4

## COMIENZO DE LA PARTIDA

Como el tiempo aumenta exponencialmente, los niveles superiores pueden resultar muy largos (hasta varios días en el nivel 12).

- 3 Para comenzar la partida, pulse la barra espaciadora.

# FORMA DE JUGAR

Consulte la ilustración de la página 3.

- ① Nivel
- ② Color del ordenador
- ③ Su color
- ④ Número de jugada
- ⑤ Jugada del ordenador
- ⑥ Su jugada
- ⑦ Cursor

\*(a)–(h) y (1)–(8) son las designaciones empleadas para indicar la posición cuando el ordenador juegue con **blancas**.

## Piezas (número)

- ⑧ Peón (8)
- ⑨ Torre (2)
- ⑩ Caballo (2)
- ⑪ Alfil (2)
- ⑫ Rey (1)
- ⑬ Reina (1)

**El jugador con piezas blancas sale.**

## **CUANDO SEA SU TURNO**

Sitúe el cursor en la pieza que desee mover empleando las teclas de movimiento del cursor (o el mando para juegos) y pulse la barra espaciadora (o el botón del mando para juegos). Después ponga el cursor en la casilla a la que desee mover la pieza, y pulse de nuevo la barra espaciadora (o el botón del mando para juegos).

El programa no aceptará jugadas que vayan contra las reglas del ajedrez, y aparecerá el mensaje "Not Legal!".

## **CUANDO SEA EL TURNO DEL ORDENADOR**

Aparecerá el mensaje "Please wait" (Espere por favor). Mientras esté "meditando" silenciosamente su próxima jugada, que, dependiendo del nivel, puede emplear bastante tiempo, el ordenador no responderá a la pulsación de ninguna tecla.

Mientras el ordenador esté analizando la situación, en la esquina inferior izquierda de la pantalla parpadeará un dígito que indicará el nivel de análisis alcanzado por el ordenador.



## JUGADAS ESPECIALES

### **Eroque**

Usted solamente tendrá que mover, en la forma normal, en rey. El movimiento de la torre se ejecutará automáticamente.

### **Comida al paso**

Mueva su peón en la forma normal. El peón del ordenador desaparecerá.

### **Cambio de un peón por otra pieza**

Cuando uno de los peones llegue al final del tablero, normalmente se cambiará por una reina. Sin embargo, en algunas posiciones al final de la partida, será posible ganar cambiando el peón por un caballo debido a su movimiento especial. Por esta razón, el ordenador preguntará "Q/N?". Pulse "Q" para cambiar el peón por una reina y "N" para cambiarlo por un caballo.

**Nota:** Si cambia más de dos peones por reinas o caballos, y por lo tanto, se encuentra con tres reinas o cuatro caballos, la lógica de las jugadas puede resultar confusa.

### **CUÁNDO FINALIZA LA PARTIDA**

**Jaque mate:** Cuando su rey reciba un jaque mate, aparecerá el mensaje "Check! You lost".

Si usted da jaque mate al rey del ordenador, aparecerá el mensaje "I am mate!"

**Ahogado:** Cuando la partida esté ahogada, aparecerá el mensaje "Stalemate".

En ambos casos, anule la última jugada pulsando "B". Para iniciar un nuevo juego, pulse la barra espaciadora (o el botón del mando para juegos).

# MODO DE MANDATOS

Si, cuando sea su turno, pulsa la tecla SELECT, el programa abandonará el modo de partida y esperará hasta que usted pulse una de las teclas siguientes:

- B:** Anulación de la última jugada.
- X:** Cambio de sus piezas por las del ordenador. El ordenador continuará jugando con sus piezas. Si utiliza repetidamente esta función (pulsación de SELECT y X), el ordenador jugará contra sí mismo.
- T:** Giro del tablero.  
Esta función afectará solamente la visualización, y con ella podrá ver su parte del tablero más fácilmente.
- I:** Paso al nivel inmediatamente superior.
- D:** Paso al nivel inmediatamente inferior.
- P:** Colocación/supresión de piezas  
Cuando desee añadir o suprimir alguna pieza, mueva el cursor con las teclas de movimiento del mismo (o el

mando para juegos) hasta la posición deseada y pulse la barra espaciadora (o el botón del mando para juegos).

**Para colocar una pieza**, seleccione el color pulsando "W" (para blancas) o "B" (para negras) y después pulse una de las teclas siguientes:

"K" para rey

"Q" para reina

"R" para torre

"B" para alfil

"N" para caballo

"P" para peón

Repita estas operaciones las veces que desee y pulse SELECT para comenzar la partida.

**Nota:** Solamente podrá utilizar las piezas normales del ajedrez. Por ejemplo, en el tablero será imposible colocar dos reyes o nueve peones.

**Para suprimir una pieza**, pulse "0".

**E:** Vaciado del tablero.

Aparecerá el mensaje "EMPTY? (Y/N)". Para borrar el tablero, pulse "Y". El programa entrará automáticamente en el modo de colocación/supresión de piezas descrito.

**S:** Almacenamiento de la partida en cinta.

Antes de pulsar "S", bobine la cinta hasta la posición deseada, compruebe que los controles de volumen y tono estén en su posición central, y ponga el magnetófono en el modo de grabación.

**L:** Carga de la partida desde la cinta. (Pulse "Y" cuando aparezca el mensaje "LOAD? (Y/N)" y ponga el magnetófono en el modo de reproducción.)

El juego previamente almacenado se cargará. De esta forma podrá continuar el juego desde el punto en el que lo almacenó.

Cuando ocurra un error, se visualizará el mensaje "ERROR". Rebobine la cinta y vuelva a intentar la carga.

- Si pulsa "Y" cuando aparezca el mensaje "LOAD? (Y/N)", sin haber conectado el magnetófono o cuando éste no tenga casete, no podrá realizarse operación alguna hasta que reponga la partida presionando la tecla RESET.
  - Si no desea cargar, cuando aparezca el mensaje "LOAD? (Y/N)", pulse "N". El programa entrará en el modo conseguido al pulsar la tecla SELECT.
- C:** Pulse esta tecla cuando cambie de opinión y simplemente desee continuar la partida.

Giocando a scacchi con il vostro home computer potrete migliorare in modo nuovo la vostra abilità in questo gioco. Potete predisporre il computer a giocare a 12 livelli diversi. Al livello 1 il computer risponderà alla vostra mossa dopo alcuni secondi con una mossa molto semplice; al livello 12 l'analisi della mossa può richiedere al computer addirittura alcuni giorni. Per battere il computer sui livelli più alti è necessaria una notevole abilità nel gioco degli scacchi. Il programma è molto flessibile. Potete ripetere una mossa, cambiare il livello del gioco ad ogni momento, cambiare perfino colore, o potete chiedere al computer di risolvere per voi problemi di scacchi.

# PRECAUZIONI

Spegnere il computer prima di inserire o di estrarre la cartuccia del gioco.

Maneggiare con cura la cartuccia.

- Fare attenzione a che nessun oggetto, solido e liquido penetri all'interno della cartuccia.
- Non cercare di smontare la cartuccia.
- Evitare di far cadere la cartuccia o di sbatterla contro altri oggetti.

Non lasciare la cartuccia vicino a fonti di calore quali radiatori o condotti d'aria o in luoghi esposti alla luce diretta del sole, a polvere eccessiva, vibrazioni meccaniche o umidità.



# PRECAUZIONI

Assicurarsi innanzitutto che il computer MSX e un monitor TV siano collegati correttamente. Per informazioni riguardanti il collegamento, consultare il manuale di istruzioni del computer.



- 1 Inserire la cartuccia con l'illustrazione rivolta verso l'operatore.
- 2 Accendere il computer.
- 3 Accendere l'apparecchio TV e scegliere il canale adatto per il computer.

**Se si usa un joystick**, collegatelo al connettore CONTROLLER A.

# PER INIZIARE IL GIOCO

1 All'accensione del sistema, il messaggio "Select your color (B/W):" vi chiederà di scegliere il vostro colore. Battete "B" per scegliere il NERO e "W" per scegliere il BIANCO.

2 Sullo schermo apparirà quindi il messaggio "Change level? 1" (per cambiare il livello).

Ci sono 12 livelli di gioco e il livello 1 (il più semplice e veloce) verrà prescelto all'inizio. Se desiderate cambiare il livello, premete il tasto  per alzarlo o il tasto  per abbassarlo. Per giocare una normale partita, usate i livelli dall' 1 al 4. Calcolate la durata media delle mosse nel modo seguente:

5 secondi al livello 1

15 secondi al livello 2

30 secondi al livello 3

2 minuti al livello 4

Poiché il tempo aumenta proporzionalmente, i livelli superiori tendono a richiedere molto più tempo (addirittura alcuni giorni al livello 12).

- 3 Premete la barra spaziatrice per iniziare il gioco.

# PER GIOCARE

Vedere l'illustrazione a pagina 3.

- ❶ Livello
- ❷ Colore del computer
- ❸ Il vostro colore
- ❹ Numero della mossa
- ❺ Mossa del computer
- ❻ La vostra mossa
- ❼ Cursore

\* Le lettere dalla (a) alla (h) e i numeri da (1) a (8) sono le definizioni usate per indicare la posizione quando il computer gioca con il bianco.

## Pezzi (numero)

- ❸ Pedina (8)    ❹ Torre (2)    ❺ Cavallo (2)    ❻ Alfieri (2)
- ❼ Re (1)    ❽ Regina (1)

La prima mossa spetta al giocatore con i pezzi bianchi.

## **QUANDO TOCCA A VOI**

Portate il cursore sul pezzo che desiderate muovere usando i tasti di movimento del cursore (o il joystick) e premete la barra spaziatrice (o il tasto del joystick). Portate quindi il cursore sulla posizione in cui desiderate portare il pezzo e premete di nuovo la barra spaziatrice (o il tasto del joystick). Il programma non accetta mosse contrarie alle regole del gioco e ve lo comunica con il messaggio "Not legal!" (non permesso).

## **QUANDO TOCCA AL COMPUTER**

Sullo schermo viene visualizzato il messaggio "Please wait" (Aspettate per favore).

Mentre sta riflettendo sulla mossa successiva, che—a seconda del livello—può richiedere del tempo, il computer non accetta alcuna immissione dalla tastiera.

PER GIOCARE

QUANDO TOCCA A VOI

Mentre il computer sta analizzando la situazione, un numero ad una cifra, indicante il livello di analisi raggiunto dal computer, tremola nell'angolo in basso a destra dello schermo.

### **MOSSE SPECIALI**

#### **Arroccaggio**

Basta che immettiate normalmente la mossa del vostro Re. La mossa della Torre verrà eseguita automaticamente.

#### **Cattura della Pedina**

Muovete normalmente la vostra Pedina. La Pedina del computer sparirà.

### **Promozione della Pedina**

Quando una della vostre Pedine raggiunge il lato opposto della scacchiera, diventerà normalmente una Regina. Tuttavia, in alcune posizioni di fine gioco può essere possibile ottenere una vittoria trasformando la Pedina in Cavallo. Per questo motivo vi sarà chiesto di rispondere alla domanda "Q/N?". Battete "Q" per promuovere la Pedina Regina e "N" per promuoverla Cavallo.

**Nota:** Promuovendo Regina o Cavallo più di due Pedine, avrete più di tre Regine e più di quattro Cavalli, il che potrebbe rendere confusa la logica delle mosse.

## ALLA FINE DEL GIOCO

**Scacco matto:** Se il vostro Re riceve scacco matto, sullo schermo verrà visualizzato il messaggio "Check! You lost" (Scacco matto! Hai perso).

Se voi date scacco matto al Re del computer, apparirà il messaggio "I am mate!" (Mi hai dato scacco matto).

**Stallo:** Se il gioco è in stallo, sullo schermo apparirà il messaggio "Stalemate".

In entrambi i casi, potrete ripetere l'ultima mossa premendo la lettera "B". Per iniziare un nuovo gioco, premete la barra spaziatrice (o il tasto del joystick).



# MODO DI COMANDO

Se premete il tasto SELECT quando è il vostro turno muovere, il programma abbandona il gioco e aspetta che voi premiate uno dei seguenti tasti:

**B:** Richiama (BACK) l'ultima mossa.

**X:** Scambia i vostri pezzi con quelli del computer. Il computer continua a giocare con i vostri pezzi. Usando ripetutamente questa funzione (premendo SELECT e X), il computer giocherà contro sé stesso.

**T:** Gira la scacchiera.

Questa funzione riguarda solo la visualizzazione del gioco e vi permette una più facile visione del vostro lato della scacchiera.

**I:** Aumenta di uno il livello del gioco.

**D:** Diminuisce di uno il livello del gioco.

**P:** Decide la posizione di partenza.

Se desiderate aggiungere o eliminare alcuni pezzi, portate il cursore nella posizione desiderata con i tasti di

movimento del cursore (o con il joystick) e premete la barra spaziatrice (o il tasto del joystick).

**Per aggiungere un pezzo**, scegliete il cursore battendo "W" (per bianco) o "B" (per nero) e quindi premete uno dei seguenti tasti:

"K" per Re

"Q" per Regina

"R" per Torre

"B" per Alfiere

"N" per Cavallo

"P" per Pedina

Ripetete le suddette operazione quante volte necessario e quindi premete il tasto SELECT mentre il cursore lampeggia per dare inizio al gioco.

**Nota:** Quando si predispone la scacchiera sono disponibili solo i tasti presenti in una normale scacchiera. Non è per esempio possibile porre due Re o nove Pedine sulla scacchiera.

**Per cancellare un pezzo, premete "0".**

**E:** Tastiera vuota.

Sullo schermo appare il messaggio "EMPTY? (Y/N)" (vuota? S/N). Premete "Y" per eliminare tutti i pezzi dalla scacchiera. Il programma immette automaticamente il modo di predisposizione della scacchiera descritto sopra.

**S:** Salva su nastro lo stato della partita.

Prima di premere "S", avvolgete il nastro alla posizione desiderata, controllate che i comandi del volume e del tono siano regolati sulla posizione centrale e portate il registratore in modo di registrazione.

**L:** Carica dal nastro nel computer lo stato della partita. (Premete "Y" in risposta al messaggio "LOAD? (Y/N)" (caricare? S/N) e portate il registratore in modo di riproduzione.)

La partita giocata precedentemente è stata salvata. Il gioco può così continuare dal punto in cui era stato salvato.

In caso di errori, verrà visualizzato il messaggio "ERROR". Riavvolgete il nastro e premete un nastro qualsiasi per ripetere l'operazione.

- Se premete "Y" in risposta al messaggio "LOAD? (Y/N)" quando il registratore non è ancora collegato o la cassetta non ancora inserita, non sarà possibile eseguire alcuna operazione fino a quando il gioco non venga inizializzato premendo il tasto RESET.
- Se non caricate la partita salvata, premete "N" in risposta al messaggio "LOAD? (Y/N)". Il programma ritorna al modo in cui si trovava al momento della pressione del tasto SELECT.

**C:** Avete cambiato idea e desiderate continuare a giocare.